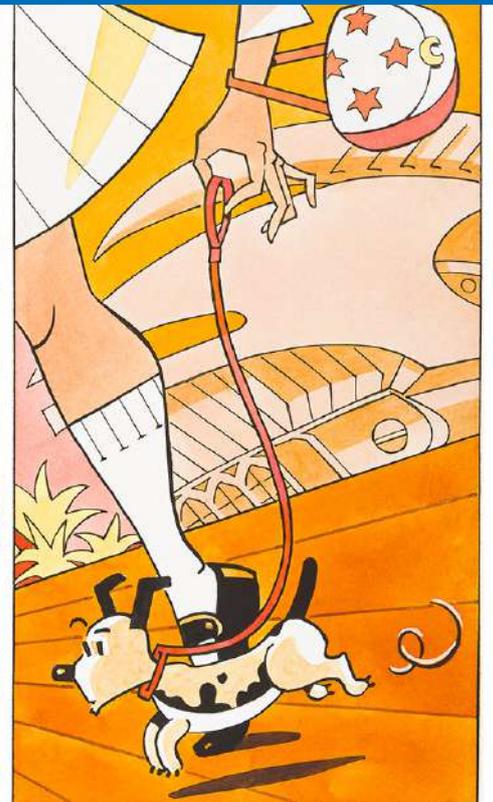
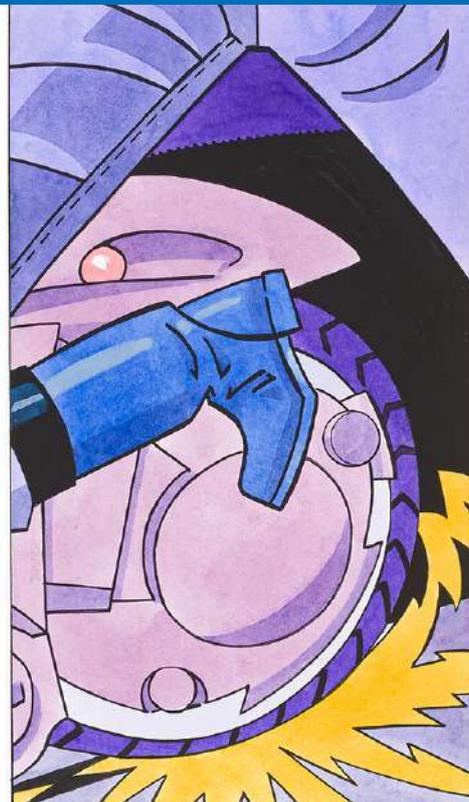


UNIDADES DIDÁCTICAS

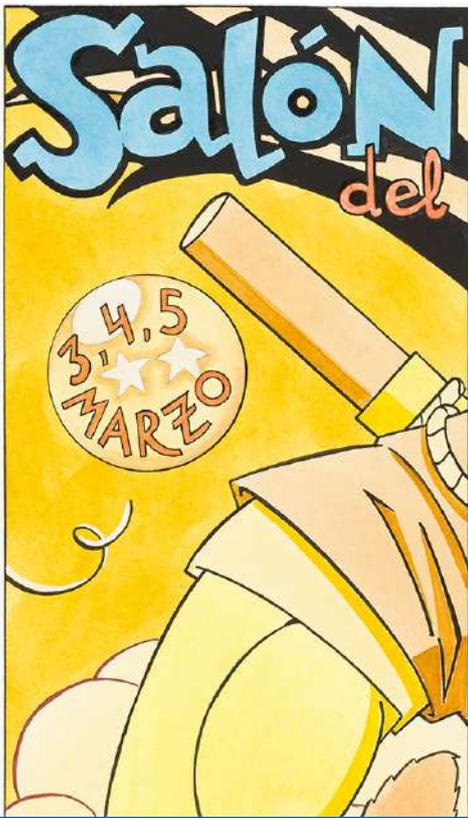
SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023





ÍNDICE

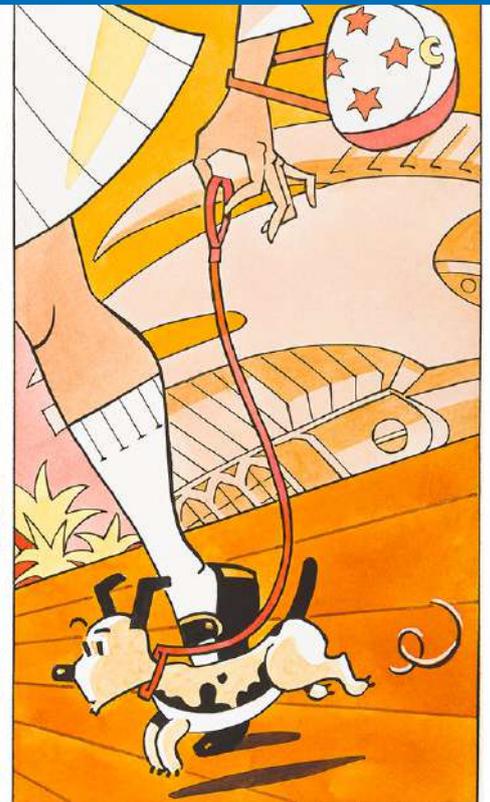
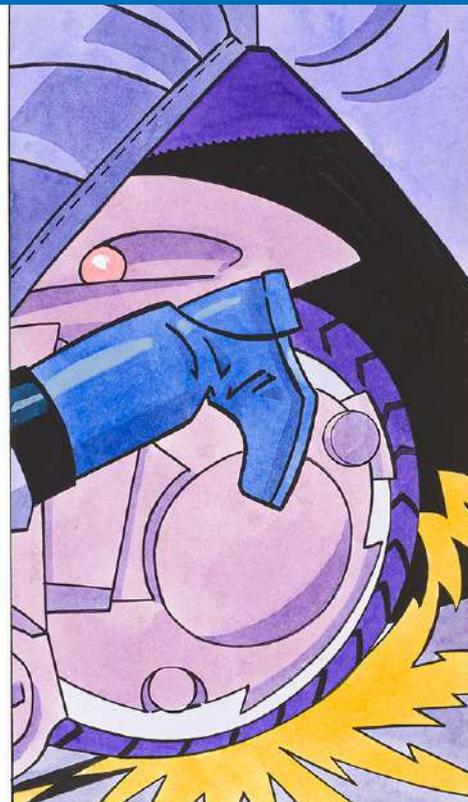
1. CÓMIC	2
2. CULTURA OTAKU	6
3. COSPLAY	10
4. JUEGOS DE MESA	13
5. VIDEOJUEGOS	16
6. AUTORES Y OBRAS DE CÓMIC	21
7. EXPOSICIONES	24



1 UNIDAD DIDÁCTICA

CÓMIC

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



UNIDAD DIDÁCTICA CÓMIC

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

El cómic es un objeto cultural que tiene un amplio potencial de comunicación. Una de sus fortalezas es su capacidad de ser intergeneracional así como, la capacidad de transmisión de información de una forma rápida y amena. Esto, en parte, es debido al lenguaje usado en el mismo que junta ilustraciones con texto y diálogos. Haciendo que la narrativa se exprese a un ritmo diferente que el de por ejemplo, una novela escrita.

El cómic es una excelente herramienta de trabajo en el sector de la educación, gracias precisamente a su versatilidad artística. El uso del cómic se puede implementar para mejorar la creatividad, la capacidad de comunicación, como evaluación de conocimientos o desarrollo de las habilidades artísticas.



Las partes de un cómic.

Las partes de un cómic incluyen:

- **Viñetas:** Son las pequeñas ilustraciones que componen el cómic. Cada viñeta muestra una acción o un momento específico en la historia.
- **Bocadillo:** Es una pequeña onomatopeya o exclamación escrita en una viñeta que representa un sonido.
- **Textos:** Incluye diálogos, pensamientos, descripciones y otras formas de información escrita en una viñeta.
- **Portadas:** Son las páginas frontales de un cómic y a menudo incluyen una imagen impactante y un título.
- **Guion:** Es la narrativa principal de la historia que además compone la historia principal y las subhistorias que pueda tener la obra.
- **Letreros:** Son pequeñas etiquetas que a menudo aparecen en la parte superior o inferior de una viñeta y pueden proporcionar información sobre el tiempo, el lugar o los personajes.
- **Dibujos:** Son las ilustraciones detalladas y complejas que se utilizan para representar personajes, escenas y otros elementos en un cómic.
- **Línea de tiempo:** Es la secuencia cronológica en la que se desarrollan las acciones y eventos en un cómic.
- **Color:** Los cómics modernos a menudo utilizan una amplia gama de colores para enriquecer la experiencia visual y para ayudar a diferenciar entre escenas, personajes y elementos en un cómic.

UNIDAD DIDÁCTICA CÓMIC

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

Tipos de cómic

Hay muchos tipos de cómics, aquí hay algunos de los más comunes:

- **Superhéroes:** Son historias de cómics que se centran en personajes con habilidades y poderes sobrenaturales que luchan contra el mal.
- **Ciencia ficción:** Son historias de cómics que se desarrollan en un futuro distante o en un universo alternativo y a menudo incluyen elementos de ciencia y tecnología avanzada.
- **Fantasía:** Son historias de cómics que se desarrollan en un mundo imaginario lleno de criaturas mágicas, hechiceros y aventuras épicas.
- **Horror:** Son historias de cómics que se centran en el miedo, la oscuridad y la tensión y a menudo incluyen elementos de terror y misterio.
- **Humor:** Son historias de cómics que se centran en la comedia y el humor y a menudo incluyen personajes divertidos, situaciones absurdas y diálogos cómicos.
- **Aventuras:** Son historias de cómics que se centran en la acción y la aventura y a menudo incluyen personajes valientes que viajan a lugares exóticos y enfrentan peligros y desafíos.
- **Dramático:** Son historias de cómics que se centran en la seriedad y la intensidad emocional y a menudo incluyen personajes complejos que enfrentan desafíos personales y profesionales.
- **Histórico:** Son historias de cómics que se centran en acontecimientos y períodos históricos específicos y a menudo incluyen elementos de investigación y documentación histórica.
- **Manga:** Son cómics originarios de Japón que a menudo se caracterizan por un estilo visual distintivo y temáticas variadas que incluyen aventuras, fantasía, drama, comedia y más.

Características de un cómic:

Temáticas variadas: Los cómics pueden tratar sobre una amplia gama de temas, incluyendo aventura, ciencia ficción, fantasía, drama, comedia y más.

Estilo único: Cada cómic tiene su propio estilo visual único, que puede ser influenciado por el artista, el guionista y el editor.

Suspense: La secuenciación de imágenes en un cómic puede ser utilizada para crear tensión y suspense, lo que hace que los cómics sean un medio ideal para historias de misterio y aventura.

Elipsis: técnica narrativa consistente en la supresión de algún acontecimiento dentro de la linealidad temporal del relato o la historia. En el cómic es un recurso muy usado para poder hacer movimientos de narrativa rápidos entre viñetas.



UNIDAD DIDÁCTICA

CREANDO NUESTRO PROPIO CÓMIC.

Objetivos:

Desarrollar habilidades de imaginación y narrativa a través de la creación de un cómic.

Materiales:

- Papel y lápices de colores.
- Materiales para presentar los cómics (por ejemplo, cartulina o láminas).



DESARROLLO DE LA UNIDAD

SESIÓN 1 (50 MINUTOS):

Introducción a los cómics.

Presentación de la unidad: El profesor presenta el objetivo y el contenido de la unidad.

Discusión en clase: Los estudiantes comparten sus experiencias y conocimientos previos sobre cómics que conozcan y que hayan leído.

Presentación de un cómic: El profesor presenta un cómic corto a los estudiantes y les hace preguntas para ayudarlos a comprender los elementos básicos de los cómics.

SESIÓN 2 (50 MINUTOS):

Desarrollo de la idea.

Brainstorming: Los estudiantes trabajan en pequeños grupos para generar ideas para su propio cómic, para ellos se les refuerza con los recursos tanto de género como de características que tiene un cómic. Una buena opción es que cada grupo seleccione un género de cómic diferente y trabaje sobre él.

Compartir las ideas: Cada grupo comparte sus ideas con la clase, exponiendo que ideas del género tiene su cómic y de qué trata. Al finalizar los estudiantes votan por su idea favorita.

Elección de la idea: Los estudiantes eligen la idea más popular para desarrollar en su cómic. La idea elegida es sobre la que se trabajará en la siguiente sesión.

SESIÓN 3 (50 MINUTOS)

Creación de bocetos.

Introducción a la actividad : El profesor presenta la actividad de crear bocetos para el cómic. El objetivo es hacer un folio A4 partido en 12 viñetas, sobre ellas tendrán que hacer el boceto del cómic que quieran desarrollar.

Trabajo individual: Los estudiantes trabajan individualmente en los bocetos para su cómic.

Compartir y recibir retroalimentación: Los estudiantes comparten sus bocetos con el grupo y reciben retroalimentación de sus compañeros y del profesor.

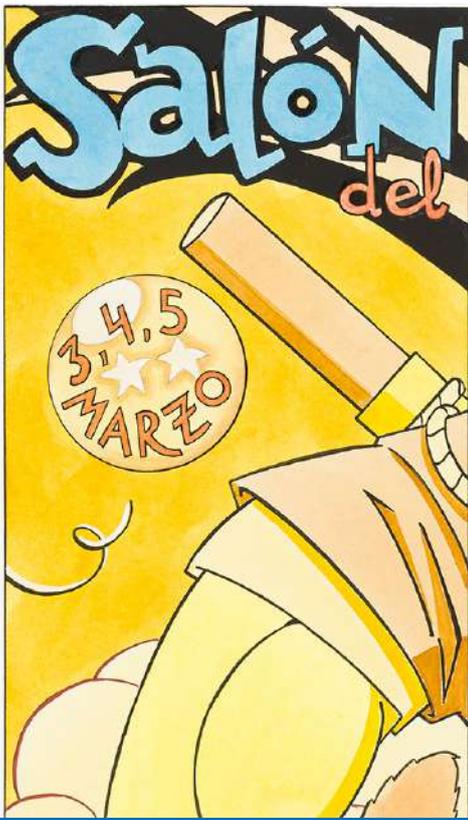
SESIÓN 4 (50 MINUTOS):

Creación del cómic.

Creación del cómic: Los estudiantes trabajan en equipo para crear su cómic utilizando los bocetos previamente desarrollados. El cómic puede tener la extensión que más convenga. Desde un tira cómica de 4 viñetas hasta donde se quiera llevar el trabajo.

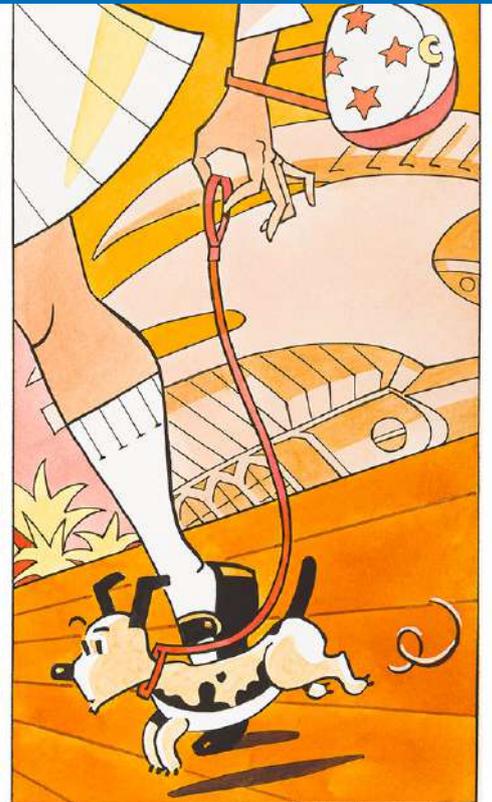
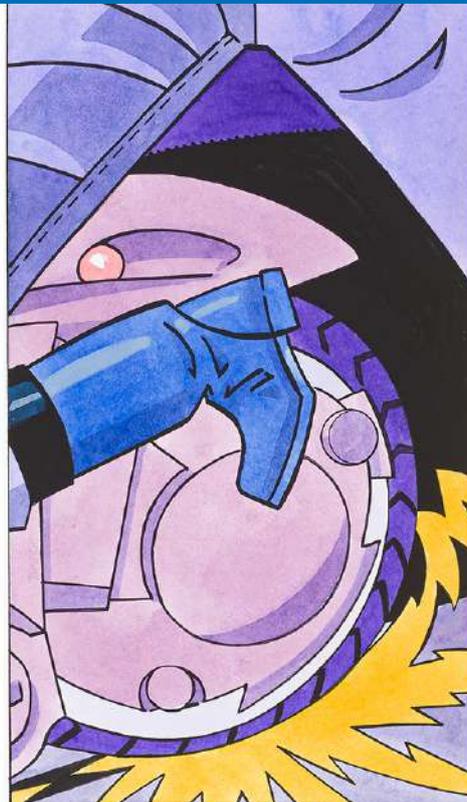
Presentación del cómic : Cada equipo presenta su cómic a la clase y los estudiantes hacen preguntas sobre las características del cómic que han hecho.

Reflexión personal: Los estudiantes escriben una reflexión personal sobre lo que han aprendido durante la unidad y cómo la creación de un cómic ha desarrollado su imaginación y habilidades narrativas.



2 UNIDAD DIDÁCTICA CULTURA OTAKU

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



UNIDAD DIDÁCTICA

CULTURA OTAKU

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

El fenómeno Otaku, llegado desde territorio Nipón, tiene su origen en el Manga moderno, aunque actualmente es una cultura propia con características concretas. Cabe destacar que Manga es la nomenclatura de los cómics en Japón, popularizándose tanto su uso, que los creadores/as de Manga son denominados/as mangakas.

Existen diversos géneros de manga que pueden ser adecuados para niños, entre los más populares se encuentran:

- **Shonen:** Este género está dirigido principalmente a niños y adolescentes varones.
- **Shojo:** Este género está dirigido principalmente a niñas y adolescentes femeninas.
- **Kodomo:** Este género está dirigido específicamente a niños más pequeños, generalmente de entre 6 y 10 años.



UNIDAD DIDÁCTICA

EXPLORANDO LA CULTURA OTAKU-MANGA

Objetivos:

Conocer la cultura otaku-manga y sus principales características.

Identificar y explorar los diferentes géneros de manga.

Fomentar la creatividad y la expresión artística a través del dibujo de personajes manga.

Materiales:

- Papel y lápices de colores.
- Libros de manga y cómics japoneses.
- Pizarra y marcadores.

DESARROLLO DE LA UNIDAD

SESIÓN 1 (60 MINUTOS)

Introducción al tema: El profesor presentará el tema de la cultura otaku-manga a través de una breve charla y una exposición de imágenes. Se explicarán las principales características de esta cultura, como el interés por los cómics japoneses, el anime, los videojuegos, entre otros.

Identificación de géneros: Los alumnos explorarán diferentes tipos de manga y se les presentarán los géneros más comunes, como shonen, shojo, seinen, josei, entre otros. Se explicarán las características de cada género y se les pedirá a los alumnos que identifiquen el género de los mangas que se les muestran.

Lectura de mangas : Los alumnos tendrán tiempo para leer mangas y cómics japoneses de su elección. El profesor estará disponible para ayudarles a elegir un manga adecuado a su edad.

Discusión en grupo: Los alumnos compartirán sus impresiones sobre los mangas que han leído, y el profesor fomentará la discusión y el intercambio de ideas. Se prestará especial atención a cuáles son los valores que más han llamado la atención del alumnado de los diferentes mangas que han elegido.

Tarea : El profesor pedirá a los alumnos que elijan un género de manga adecuado y que traigan en la próxima sesión un dibujo de un personaje de ese género.



EXPLORANDO LA CULTURA OTAKU-MANGA

DESARROLLO DE LA UNIDAD

SESIÓN 2 (70 MINUTOS)

Presentación de dibujos: Los alumnos mostrarán sus dibujos de personajes de manga y explicarán el género al que pertenecen y cuales son las características que le han llevado a elegir a ese personaje. Valores, comportamientos, carácter, etc...

Creación de personajes: El profesor les pedirá a los alumnos que creen su propio personaje de manga y les proporcionará hojas de trabajo con plantillas de personajes para que los alumnos las usen como base para sus diseños. Tendrán que especificar previamente una serie de características:

- Nombre
- Personalidad
- Características especiales
- Valores que defiende
- A qué problemas se enfrenta, ya sean cotidianos o fantásticos.

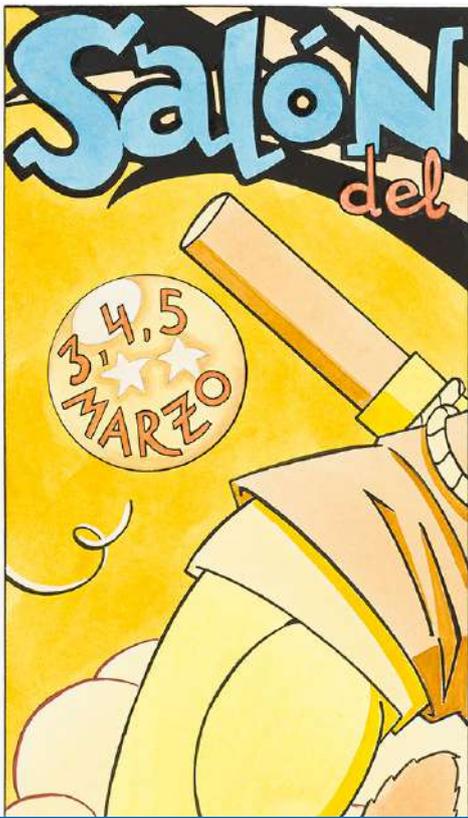
Dibujo de personajes: Los alumnos dibujarán sus personajes de manga en sus hojas de trabajo. Destacando los valores y características que los hacen especiales.

Discusión en grupo: Los alumnos compartirán sus dibujos y sus personajes creados con el grupo y el profesor fomentará la discusión y el intercambio de ideas.

Evaluación: El profesor preguntará a los alumnos lo que han aprendido en la unidad didáctica y cómo se han sentido durante las actividades.

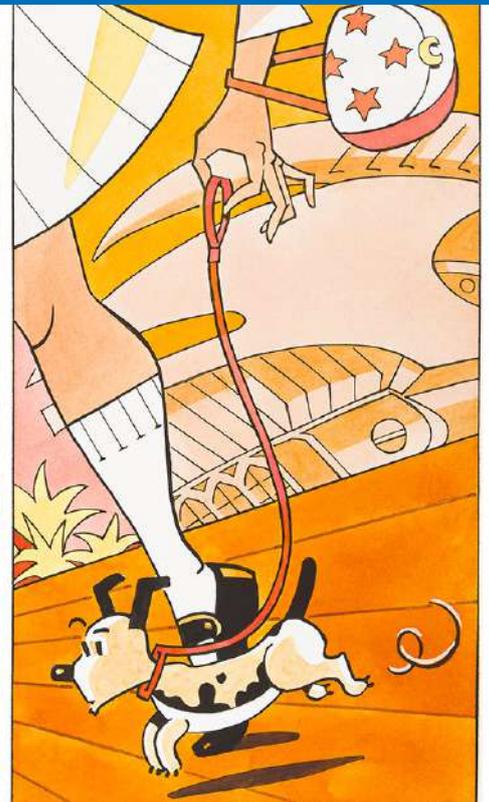
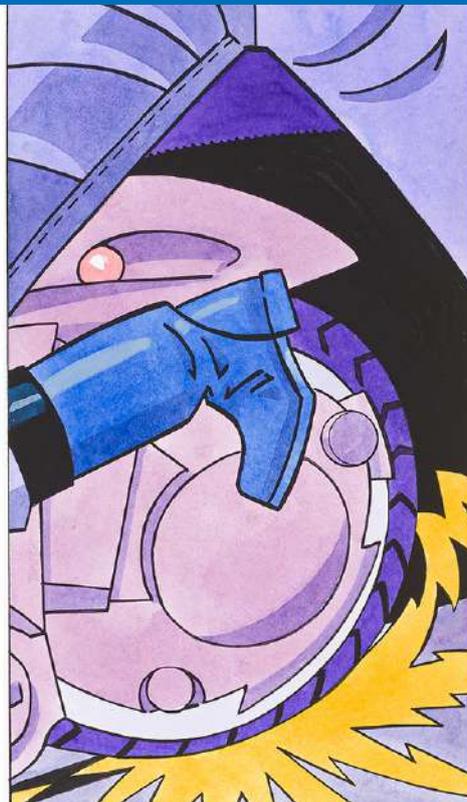


Esta unidad didáctica puede ser adaptada a diferentes edades y niveles de conocimiento sobre la cultura otaku-manga. Es importante destacar que se busca fomentar la creatividad y la expresión artística de los alumnos, así como el intercambio de ideas y la discusión en grupo.



3 UNIDAD DIDÁCTICA COSPLAY

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



UNIDAD DIDÁCTICA

COSPLAY

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

El cosplay es una forma de expresión en la que las personas se caracterizan como personajes de ficción, comics, anime, videojuegos, películas, televisión, etc. El término proviene de la combinación de las palabras "costume" y "play".

El cosplay es una actividad popular en eventos de cultura popular, como convenciones de cómics y anime. Los cosplayers crean o compran sus disfraces y a menudo pasan muchas horas perfeccionando su look para imitar fielmente a sus personajes favoritos.

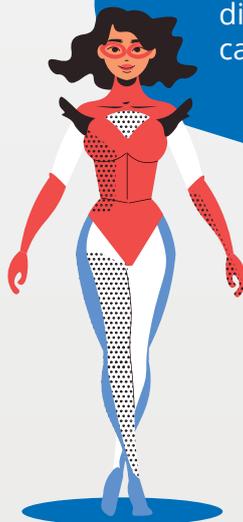
Además de ser una forma de expresión creativa, el cosplay también puede ser una forma de conectarse con otros aficionados de la cultura popular y participar en competiciones de cosplay o simplemente disfrutar de tu afición.

El cosplay es una forma de potenciar la imaginación y la creatividad, y permite a las personas vivir sus sueños y convertirse en sus personajes favoritos. Es una forma de comunidad y una manera de expresar su amor y pasión por la cultura popular.

En resumen, el cosplay es una forma divertida y creativa de disfrutar de nuestros personajes ficticios favoritos y hacer nuevos amigos.

Algunas de las características del cosplay incluyen:

- **Disfraz:** los cosplayers se visten con disfraces que representan a personajes de ficción, a menudo muy elaborados y detallados, que pueden incluir accesorios como armas, pelucas, maquillaje y prótesis.
- **Fidelidad al personaje:** los cosplayers intentan recrear el aspecto del personaje original, prestando atención a detalles como la ropa, el peinado, el maquillaje, las expresiones faciales y el comportamiento.
- **Creatividad:** aunque la fidelidad al personaje es importante, muchos cosplayers también agregan su propia creatividad y estilo personal a sus disfraces, creando nuevas versiones de personajes existentes o inventando personajes completamente nuevos.
- **Comunidad:** el cosplay es una actividad social y comunitaria, y los cosplayers a menudo se reúnen en eventos para compartir sus disfraces, tomar fotografías y socializar.
- **Habilidad:** crear un disfraz con el uso de, diseño, maquillaje, modelado y otros campos.



UNIDAD DIDÁCTICA

EXPLORANDO EL MUNDO DEL COSPLAY Y SUS VALORES DE PERSONAJES

Objetivos:

Conocer el concepto de cosplay y sus distintos ámbitos.

Identificar y reflexionar sobre los valores y características de personajes en el mundo del cosplay.

Fomentar el respeto y la inclusión en la cultura cosplay.

Materiales:

- Fotografías e imágenes de cosplay de diferentes ámbitos.
- Papel y lápices de colores.
- Cartulinas.
- Tijeras y pegamento.
- Ropa y accesorios de disfraces.

DESARROLLO DE LA UNIDAD

SESIÓN 1 (50 MINUTOS):

Introducción: Presentar el concepto de cosplay y explicar sus distintos ámbitos. Mostrar imágenes de cosplay de videojuegos, películas, series, cómics y anime para ejemplificar.

Identificación de valores y características: Dividir a los alumnos en grupos de tres y pedirles que elijan un personaje de cosplay que les guste. A continuación, deberán reflexionar y anotar las características y valores que representan en el personaje elegido.

Creación de personajes: En grupos, los alumnos tendrán que crear un personaje de cosplay original, tomando en cuenta los valores y características que han identificado en el paso anterior. Pueden dibujarlo en una hoja o crear una máscara con materiales disponibles en el aula. Si se hace un boceto de personaje puede enumerar con que materiales harían las partes del cosplay. Se puede aprovechar esta unidad para trabajar la reutilización de materiales y el reciclaje.

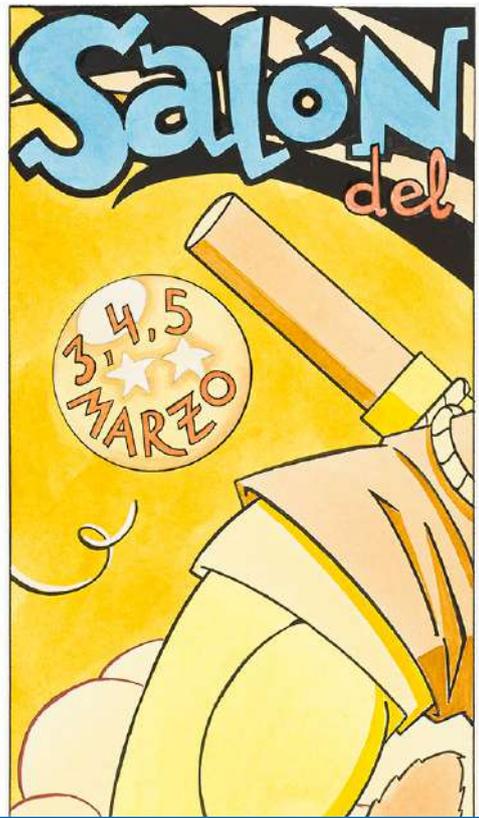
SESIÓN 2 (50 MINUTOS):

Presentación de personajes: Cada grupo presentará su personaje de cosplay y explicará las características y valores que representa.

Desfile de cosplay: Los alumnos tendrán la oportunidad de disfrazarse y hacer un pequeño desfile con su personaje de cosplay original. Fomentar la inclusión y el respeto durante la actividad.

Reflexión final: Finalmente, se reflexionará en grupo sobre la importancia de respetar las diferencias y cómo el mundo del cosplay puede ser una forma de expresar la creatividad y los valores que queremos representar.

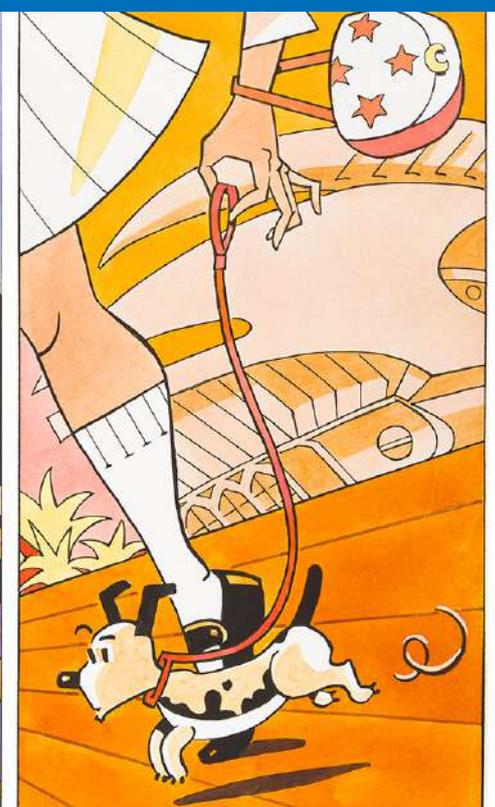




4 UNIDAD DIDÁCTICA

JUEGOS DE MESA

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



UNIDAD DIDÁCTICA

JUEGOS DE MESA

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

Los juegos de mesa modernos son una categoría de juegos de mesa que se han desarrollado en las últimas décadas, a diferencia de los juegos de mesa clásicos que han existido durante siglos. Estos juegos a menudo se caracterizan por tener reglas más complejas, mecánicas más sofisticadas y un enfoque en la estrategia y la toma de decisiones.

Algunos ejemplos de juegos de mesa modernos incluyen "Settlers of Catan", "Ticket to Ride", "Pandemic", "King of Tokyo" y "7 Wonders". Estos juegos a menudo incluyen elementos de simulación, estrategia y toma de decisiones, y a menudo son diseñados para ser disfrutados por una amplia gama de edades y niveles de habilidad.

En general, los juegos de mesa modernos han experimentado un resurgimiento en popularidad en los últimos años, con una comunidad creciente de jugadores y una amplia variedad de juegos disponibles en el mercado. Estos juegos pueden ser una forma divertida y desafiante de pasar el tiempo con amigos y familiares, y pueden ayudar a desarrollar habilidades importantes como la estrategia, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Hay una amplia variedad de tipos de juegos de mesa, cada uno con sus propias características y objetivos. Algunos de los tipos más comunes incluyen:



- **Juegos de estrategia o Eurogames:** Estos juegos requieren que los jugadores tomen decisiones estratégicas y planifiquen su camino hacia la victoria. Pueden incluir juegos como "Agricola", "Colonos de catán" y "Carcassonne".
- **Juegos de aventura o Ameritrash:** Estos juegos suelen tener un enfoque en la exploración y el descubrimiento, y a menudo incluyen elementos de fantasía o ciencia ficción. Ejemplos incluyen "Zombicide" y "Arkham Horror".
- **Juegos de party:** Estos juegos son ideales para jugar con un grupo grande de personas y suelen incluir mini-juegos y desafíos divertidos. Ejemplos incluyen "Time's up" y "Dobble".
- **Juegos de cartas:** Estos juegos utilizan barajas de cartas para crear un juego estructurado. Pueden incluir juegos como "Virus", "La Fallera Calavera" y "Magic: The Gathering".
- **Juegos de mesa abstractos:** Estos juegos no tienen un tema específico y se basan en la lógica y la estrategia pura. Pueden incluir juegos como "Azul" y "Ajedrez".
- **Juegos de rol:** Son aquellos en los que los jugadores interpretan el papel de un personaje en un mundo ficticio y en conjunto entre las personas que participan generan una historia con un alto componente de interpretación e improvisación. Entre estos juegos encontramos títulos como "Dragones y Mazmorras" y "Pequeños detectives de monstruos".

Hay muchos otros tipos de juegos de mesa disponibles, y muchos juegos pueden encajar en más de una categoría. La mejor manera de descubrir qué tipo de juegos de mesa te gustan es probar diferentes juegos y ver cuáles te resultan más divertidos y desafiantes.

UNIDAD DIDÁCTICA

EL JUEGO DE MESA, UNA NUEVA HERRAMIENTA EDUCATIVA

Objetivos:

Conocer distintos tipos de juegos de mesa modernos y su mecánica.

Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo.

Desarrollar habilidades sociales, comunicativas y de resolución de problemas.

Crear un juego de mesa original.

Materiales:

- Juegos de mesa variados.
- Papel o cartulina.
- Material de escritura y dibujo.



DESARROLLO DE LA UNIDAD



SESIÓN 1 (50 MINUTOS):

Introducción: El profesor presentará la sesión explicando que van a trabajar la creación de juegos de mesa en el aula. Se hablará sobre la importancia de los juegos de mesa como actividad lúdica que fomenta la convivencia y el trabajo en equipo.

Exposición de juegos: Se presentarán varios juegos de mesa modernos y se explicará la mecánica de cada uno de ellos. El profesor destacará las características de cada uno de los juegos y cómo estas características influyen en la experiencia de juego.

Creación de grupos: Los estudiantes se dividirán en grupos de 3-4 personas y se les asignará un espacio en el aula para que trabajen juntos. Y probarán alguno de los juegos propuestos.

SESIÓN 2 (40 MINUTOS):

Desarrollo de juego: Los estudiantes trabajarán en sus grupos para crear un juego de mesa original. El profesor proporcionará materiales como cartulinas, lápices de colores, rotuladores, tijeras, pegamento, etc. para que puedan crear el juego.

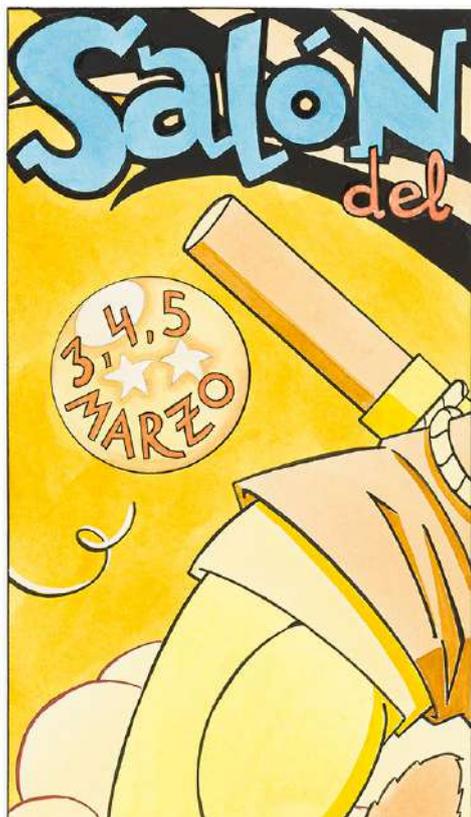
Presentación de juegos: Cada grupo presentará su juego al resto de la clase, explicando la mecánica del juego, las reglas y las características que lo hacen único. El tema que han elegido para representarlo y porque.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Para complementar la unidad didáctica, se pueden proponer las siguientes actividades:

Los estudiantes pueden diseñar las cajas y las instrucciones de sus juegos de mesa. Se pueden organizar partidas de los juegos de mesa creados por los estudiantes en el aula. Los estudiantes pueden reflexionar sobre el proceso de creación de su juego de mesa y escribir un pequeño texto sobre cómo ha sido su experiencia.





5 UNIDAD DIDÁCTICA VIDEOJUEGOS

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



UNIDAD DIDÁCTICA

VIDEOJUEGOS

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

Existen diferentes tipos de videojuegos que pueden ser aplicados en el aula para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades de los estudiantes. Algunos ejemplos son:

- **Juegos educativos:** Son aquellos que se utilizan con un propósito pedagógico, para que los estudiantes aprendan conceptos específicos, mejoren su memoria o desarrollen habilidades lógicas, matemáticas o lingüísticas.
- **Juegos de simulación:** Este tipo de juegos permiten a los estudiantes experimentar situaciones reales en un entorno controlado, lo que les permite aprender sobre diferentes escenarios y cómo reaccionar ante ellos. Por ejemplo, pueden simular la gestión de un negocio o el manejo de un presupuesto familiar.
- **Juegos de aventura:** Estos juegos permiten a los estudiantes explorar y descubrir nuevos mundos, desarrollar habilidades de resolución de problemas y mejorar su capacidad para tomar decisiones.
- **Juegos de estrategia:** Los juegos de estrategia son útiles para desarrollar habilidades como la planificación, el pensamiento crítico y la toma de decisiones.
- **Juegos de habilidad:** Estos juegos están diseñados para mejorar las habilidades motoras y la coordinación, lo que puede ser beneficioso para los estudiantes más jóvenes.

En general, los videojuegos pueden ser utilizados como una herramienta para motivar a los estudiantes y hacer el aprendizaje más divertido y atractivo, siempre y cuando sean seleccionados adecuadamente y se utilicen de manera equi-

brada con otras formas de enseñanza y aprendizaje. Os adjunto lo que tengo preparado.

Los videojuegos son una forma de entretenimiento digital que ha ganado una enorme popularidad en las últimas décadas. Los videojuegos ofrecen una amplia gama de experiencias interactivas, desde la resolución de problemas hasta la exploración de mundos virtuales, la competencia con otros jugadores, y el aprendizaje de nuevas habilidades.

Como profesor, es importante reconocer que los videojuegos tienen el potencial de ser herramientas de aprendizaje valiosas. Los videojuegos pueden enseñar habilidades cognitivas, como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la planificación estratégica. También pueden fomentar habilidades sociales y emocionales, como la colaboración, la empatía y la gestión del tiempo.

Además, los videojuegos pueden ser una forma efectiva de motivar a los estudiantes. Los juegos ofrecen una retroalimentación inmediata, lo que permite a los jugadores aprender de sus errores y ajustar su enfoque. También pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar la perseverancia y la resiliencia, ya que a menudo requieren que el jugador supere obstáculos y desafíos.

Por supuesto, como con cualquier forma de entretenimiento, es importante que los videojuegos se utilicen de manera responsable y equilibrada. Como educadores, debemos ayudar a nuestros estudiantes a comprender la importancia de establecer límites saludables para el tiempo que pasan jugando videojuegos y animarlos a explorar una amplia gama de actividades educativas y recreativas.

VIDEOJUEGOS

EJEMPLOS DE JUEGOS

- **Videojuegos educativos:**
"Brain Age" de Nintendo DS, "MinecraftEdu" o "Kerbal Space Program".
- **Videojuegos de simulación:**
"SimCity", "Flight Simulator" o "RollerCoaster Tycoon".
- **Videojuegos de estrategia:**
"Civilization", "Age of Empires" o "Starcraft".
- **Videojuegos de aventura:**
"The Legend of Zelda", "Assassin's Creed" o "Uncharted".
- **Videojuegos de deportes:**
"FIFA", "NBA 2K" o "Madden NFL".
- **Videojuegos de puzzles:**
"Tetris", "Portal" o "The Witness".
- **Videojuegos de rol:**
"World of Warcraft", "Final Fantasy" o "The Elder Scrolls".

UNIDAD DIDÁCTICA

APRENDIENDO CON VIDEOJUEGOS



Objetivos:

Conocer los diferentes tipos de videojuegos y sus aplicaciones educativas.

Desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales a través de los videojuegos.

Reflexionar sobre el uso responsable de los videojuegos y las precauciones necesarias para evitar riesgos.

Materiales:

- Ordenadores o tablets.
- Una selección de videojuegos educativos, como "MinecraftEdu", "Kerbal Space Program" o "Brain Age".
- Hojas de papel y lápices para tomar notas y reflexionar.

SESIÓN 1 (40 MINUTOS)

DESARROLLO DE LA UNIDAD

Introducción al tema: Se explica a los estudiantes que hoy en día los videojuegos no solo son una forma de entretenimiento, sino que también pueden ser una herramienta útil para aprender.

Tipos de videojuegos: Se presentan los distintos tipos de videojuegos y se explica en qué consiste cada uno.

Videojuegos educativos: Se muestra una selección de videojuegos educativos y se les da a los estudiantes la oportunidad de jugar uno o varios de ellos, dependiendo de la disponibilidad de dispositivos. Durante el juego, se les pide que tomen notas sobre lo que están aprendiendo y cómo están aplicando las habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Algunos ejemplos de videojuegos educativos son:

Minecraft: Es un videojuego de construcción y aventuras en el que los jugadores pueden construir sus propias estructuras y explorar un mundo virtual lleno de desafíos y misiones. La lógica, la construcción de estructuras tienen un papel predominante en este juego.

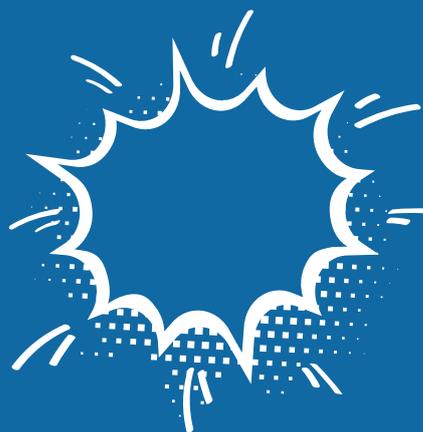
Prodigy: Es un juego educativo de matemáticas para niños en edad escolar, que permite a los jugadores mejorar sus habilidades de matemáticas mientras exploran un mundo mágico y luchan contra monstruos.

Code.org: Es una plataforma en línea que ofrece una serie de juegos y actividades para enseñar a los niños los fundamentos de la programación y la informática.

Scribblenauts: Es un juego de rompecabezas en el que los jugadores tienen que resolver problemas utilizando su creatividad e imaginación. Pueden crear objetos y personajes a partir de palabras clave para avanzar en el juego.

Zoombinis: Es un juego de lógica y resolución de problemas en el que los jugadores tienen que ayudar a las criaturas Zoombinis a escapar de su isla y encontrar un nuevo hogar.

Civilization VI: Es un juego de estrategia en el que los jugadores construyen y gestionan su propia civilización. Aprenden sobre la historia, la geografía, la economía y la política a medida que exploran el mundo y se enfrentan a otros líderes y civilizaciones.



UNIDAD DIDÁCTICA

APRENDIENDO CON VIDEOJUEGOS

HELLO!

DESARROLLO DE LA UNIDAD

SESIÓN 2 (40 MINUTOS)

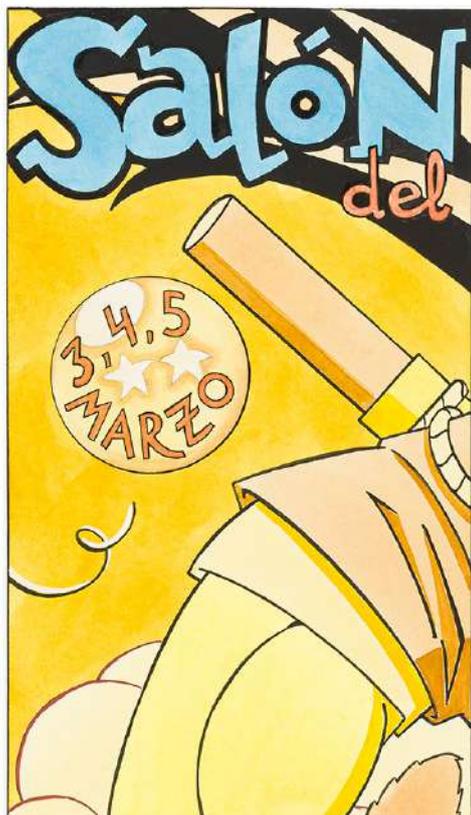
Reflexión: Se les pide a los estudiantes que compartan sus notas y reflexionen sobre lo que han aprendido y cómo se han sentido al jugar los videojuegos. Se les pregunta si creen que los videojuegos pueden ser útiles para aprender y si les gustaría utilizarlos más a menudo.

Uso responsable de los videojuegos: Se discuten los riesgos que pueden estar asociados con el uso excesivo o inadecuado de los videojuegos, y se les da a los estudiantes consejos sobre cómo utilizarlos de manera responsable. Se enfatiza la importancia de jugar videojuegos adecuados para su edad, de establecer límites de tiempo y de descanso, y de ser conscientes de los posibles riesgos para la salud.

Juego final: Se les da a los estudiantes la oportunidad de proponer sus videojuegos favoritos y hacer una explicación de porque les gusta. Para ello previamente se les ha pedido que dibujen la portada o el personaje principal y que en su exposición digan cuales son los valores que le transmite dichos protagonistas o la historia.

Cierre: Se resume lo aprendido y se invita a los estudiantes a seguir explorando y aprendiendo con los videojuegos. Se les recuerda la importancia de utilizarlos de manera responsable y se les anima a compartir sus experiencias con sus amigos y familiares.





UNIDAD DIDÁCTICA 6 AUTORES Y OBRAS DE CÓMIC

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



UNIDAD DIDÁCTICA

AUTORES Y OBRAS DE CÓMIC**RECURSOS PARA EL PROFESORADO**

Los juegos de mesa modernos son una categoría de juegos de mesa que se han desarrollado en las últimas décadas, a diferencia de los juegos de mesa clásicos que han existido durante siglos. Estos juegos a menudo se caracterizan por tener reglas más complejas, mecánicas más sofisticadas y un enfoque en la estrategia y la toma de decisiones.

Algunos ejemplos de juegos de mesa modernos incluyen "Settlers of Catan", "Ticket to Ride", "Pandemic", "King of Tokyo" y "7 Wonders". Estos juegos a menudo incluyen elementos de simulación, estrategia y toma de decisiones, y a menudo son diseñados para ser disfrutados por una amplia gama de edades y niveles de habilidad.

En general, los juegos de mesa modernos han experimentado un resurgimiento en popularidad en los últimos años, con una comunidad creciente de jugadores y una amplia variedad de juegos disponibles en el mercado. Estos juegos pueden ser una forma divertida y desafiante de pasar el tiempo con amigos y familiares, y pueden ayudar a desarrollar habilidades importantes como la estrategia, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Hay una amplia variedad de tipos de juegos de mesa, cada uno con sus propias características y objetivos. Algunos de los tipos más comunes incluyen:

- **Juegos de estrategia o Eurogames:** Estos juegos requieren que los jugadores tomen decisiones estratégicas y planifiquen su camino hacia la victoria. Pueden incluir juegos como "Agricola", "Colonos de catán" y "Carcassonne".
- **Juegos de aventura o Ameritrash:** Estos juegos suelen tener un enfoque en la exploración y el descubrimiento, y a menudo incluyen elementos de fantasía o ciencia ficción. Ejemplos incluyen "Zombicide" y "Arkham Horror".
- **Juegos de party:** Estos juegos son ideales para jugar con un grupo grande de personas y suelen incluir mini-juegos y desafíos divertidos. Ejemplos incluyen "Time's up" y "Dobble".
- **Juegos de cartas:** Estos juegos utilizan barajas de cartas para crear un juego estructurado. Pueden incluir juegos como "Virus", "La Fallera Calavera" y "Magic: The Gathering".
- **Juegos de mesa abstractos:** Estos juegos no tienen un tema específico y se basan en la lógica y la estrategia pura. Pueden incluir juegos como "Azul" y "Ajedrez".
- **Juegos de rol:** Son aquellos en los que los jugadores interpretan el papel de un personaje en un mundo ficticio y en conjunto entre las personas que participan generan una historia con un alto componente de interpretación e improvisación. Entre estos juegos encontramos títulos como "Dragones y Mazmorras" y "Pequeños detectives de monstruos".

Hay muchos otros tipos de juegos de mesa disponibles, y muchos juegos pueden encajar en más de una categoría. La mejor manera de descubrir qué tipo de juegos de mesa te gustan es probar diferentes juegos y ver cuáles te resultan más divertidos y desafiantes.



UNIDAD DIDÁCTICA

AUTORES Y OBRAS DE CÓMIC.

Objetivos:

- Conocer a los autores de cómic más importantes.
- Aprender sobre las obras de cómic más destacadas.
- Fomentar la creatividad y la imaginación.

Materiales:

- Papel y lápices de colores.
- Listado de autores y obras de cómic.

DESARROLLO DE LA UNIDAD

SESIÓN 1 (40 MINUTOS):

Presentación: El profesor presentará la unidad didáctica a los alumnos y explicará cuál es el objetivo de la misma.

Charla sobre autores de cómic: El profesor hablará sobre los autores de cómic más importantes a nivel mundial y nacional. Se destacarán autores valencianos y se explicará cuáles son sus principales obras.

Trabajo en grupo: Los alumnos se dividirán en grupos y elegirán a un autor valenciano de cómic para investigar sobre su vida y obra. El profesor proporcionará una lista de autores para elegir.

Presentación en grupo: Cada grupo presentará la información que han encontrado sobre su autor elegido.

Creación de personajes: Los alumnos crearán su propio personaje de cómic y lo dibujarán en una hoja de papel. Se incentivará la creatividad y la originalidad.

SESIÓN 2 (40 MINUTOS):

Presentación de las obras: El profesor presentará las obras de cómic más importantes a nivel mundial y nacional. Se destacarán obras valencianas y se explicará su trama y personajes.

Trabajo en grupo: Los alumnos se dividirán en grupos y elegirán una obra valenciana de cómic para investigar sobre su trama y personajes. El profesor proporcionará una lista de obras para elegir.

Presentación en grupo: Cada grupo presentará la información que han encontrado sobre su obra elegida.

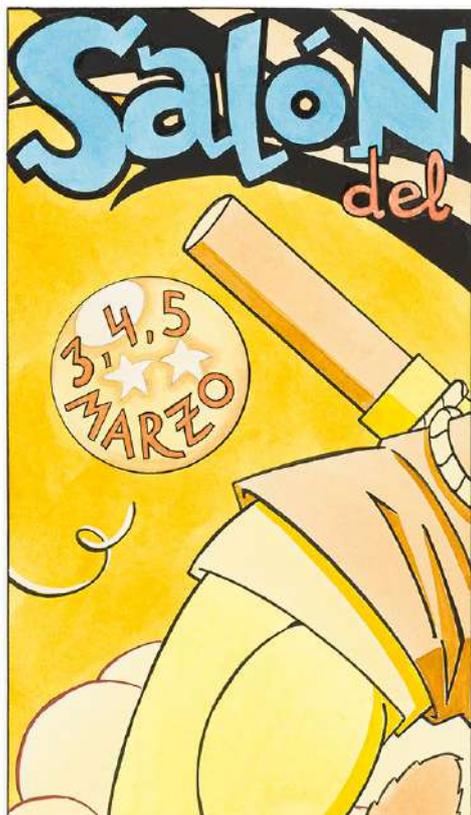
Creación de viñetas: Los alumnos crearán su propia viñeta de cómic, utilizando el personaje que crearon en la sesión anterior. Se incentivará la creatividad y la originalidad.

Exposición final: Los alumnos presentarán sus viñetas al resto de la clase y explicarán la trama de su cómic.

LISTADO DE AUTORES:

- Paco Roca:** "Arrugas", "Los surcos del azar", "La casa".
- Sento:** "Un médico novato", "Vencedor y Vencido".
- Miguel Calatayud:** "Lanza en Astillero", "Tapa Roja".
- Fidel Martínez:** "Arconte", "Sarajevo Pain".
- Daniel Torres:** "Roco Vargas", "El angel de Notre Damme".
- Juanjo Sáez:** "Nada", "Crisis (De ansiedad)".
- Josep Maria Beà:** "Siete Vidas", "La Muralla".
- Ana Miralles:** "Djinn".
- Vicente Segrelles:** "El mercenario".
- Empar Ferrer:** "El secret de la pansa".
- Antonio Altarriba:** "Yo, asesino", "El arte de volar".
- Joan Sfar:** "Isaac el Pirata".
- Carles Ponsí:** "¡Socorro! ¡Mi madre tiene Facebook!", "Amado líder".
- Manolo Carot:** "Saltando al Vacío".
- Mique Beltrán:** "Marco Antonio".
- Enrique V. Vegas:** "Leinad".
- Keko:** "El perdón y la furia".





7 UNIDAD DIDÁCTICA EXPOSICIONES

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



UNIDAD DIDÁCTICA

EXPOSICIONES

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

El salón del cómic tiene una amplia selección de exposiciones que nos hacen entender el mundo de las historias y de la ilustración a todos sus niveles. Desde las ideas primigenias que dan lugar a las obras, pasando por los procesos creativos y sus reivindicaciones sociales. Es una oportunidad perfecta para que el alumnado se sienta cómodo observando y analizando las distintas exposiciones presentadas.



EXPOSICIONES

Objetivos:

Conocer diferentes estilos y técnicas de dibujo en el mundo del cómic.

Descubrir la importancia del cómic como medio de expresión artística y cultural.

Fomentar la creatividad y la imaginación a través del dibujo y la creación de cómics.

Materiales:

- Folletos o guías de las exposiciones para cada alumno.
- Papel y lápices .
- Una cámara fotográfica o un dispositivo móvil con cámara.
- Mapa del Salón del Cómic.

DESARROLLO DE LA UNIDAD

SESIÓN 1:

Dependiendo del tiempo disponible se pueden hacer varias visitas a las exposiciones. Otra opción es dar a elegir a cada grupo de alumnos que exposiciones quieren visitar y hacer la actividad sobre ella.

Visita a la exposición "Carlos Pacheco Forever":

- Introducción al dibujo de cómic y los diferentes estilos.
- Observación y análisis de los dibujos de Carlos Pacheco.
- Realización de un dibujo de cómic inspirado en la obra de Pacheco.

Visita a la exposición "(Casi) Toda la verdad sobre Daniel Torres":

- Conocimiento del proceso creativo en la elaboración de un cómic.
- Observación y análisis de los bocetos y dibujos previos de Torres.
- Realización de un boceto para un posible cómic.

Visita a la exposición "Luis NCT, crónicas de un viaje":

- Conocimiento de las diferentes temáticas que pueden abordarse en un cómic.
- Observación y análisis de los dibujos de Luis NCT.
- Realización de un dibujo de cómic con una temática elegida por el alumno.

Visita a la exposición de Paco Sordo:

- Conocimiento de la obra "El Pacto".
- Análisis del mensaje y la importancia de la obra.
- Realización de un dibujo de cómic con un mensaje relevante para el alumno.

Visita a la exposición "Amelia: No. Las mujeres no estamos en venta. historia de una lucha":

- Conocimiento de la importancia del cómic como medio para difundir mensajes sociales relevantes.
- Análisis del mensaje y la importancia de la obra.
- Realización de un dibujo de cómic con un mensaje social relevante para el alumno.

Visita a la exposición "PEIC. Somos Cómic. Somos Cultura":

- Conocimiento de la importancia del cómic como medio de expresión cultural.
- Análisis de la diversidad de temas y estilos en el mundo del cómic.
- Realización de un dibujo de cómic libre.

EXPOSICIONES

DESARROLLO DE LA UNIDAD

Visita a la exposición "¿Te atreves con "el mapa del miedo"?:

- Conocimiento del género de terror y misterio en el cómic.
- Análisis de las características y técnicas utilizadas en este tipo de cómic.
- Realización de un dibujo de cómic de terror o misterio.

Visita a la exposición "Ronson - el tiempo detenido de César Sebastián":

- Conocimiento de la importancia de la narrativa en el cómic.
- Análisis de la narrativa y la estructura en la obra de César Sebastián.
- Realización de un dibujo de cómic con una narrativa sencilla.

Visita a la exposición "Genga-Ten. Exposición de originales de grandes títulos del Anime":

- Conocimiento del proceso creativo en la elaboración de un anime.
- Observación y análisis de los dibujos previos.

SESIÓN 2:

Reflexión.

Ahora es el momento de reflexionar sobre lo que aprendimos y lo que disfrutamos durante la visita. Los alumnos tendrán que preparar la información para juntos responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué exposiciones fueron las que más les gustaron? ¿Por qué?
- ¿Qué aprendieron de ellas?
- ¿Hubo alguna exposición que les resultara más difícil de entender? ¿Por qué creen que fue así?
- ¿Cómo se sintieron al estar rodeados de cómics, ilustraciones y obras de arte? ¿Les inspiró algo en particular?
- ¿Hay alguna obra que les haya hecho reflexionar sobre algún tema en particular?
- ¿Cómo valoran el Salón del Cómic como una experiencia educativa? ¿Creen que les ha permitido conocer nuevas formas de arte y expresión? ¿Qué han aprendido sobre la historia y evolución del cómic y el anime?
- ¿Cómo pueden utilizar lo que han aprendido sobre el proceso creativo para expresarse de forma más creativa en su vida diaria o en clase?

VALÈNCIA

SALÓN
del CÒMIC



FERIA VALENCIA

www.saloncomicvalencia.com



Salón del Còmic València | Av. de les Fires, s/n. 46035 València